TOKKA ANALIZA

El informe post partido y el agente de IA

La pantalla central de TOKKA Analiza, parte por parte: qué significa cada número de arriba y cómo se calcula, la línea de tiempo para recortar un tramo, los filtros por familia y por jugador, cada mapa, la lista de jugadas con su CSV, el agente de IA y el FINAL que abre tu semana.

1 Cómo se llega y qué hay en la pantalla

2 El marcador y los ocho números

3 La línea de tiempo y el recorte por tramo

4 Los filtros: por familia, por jugador y nuestros o rival

5 Los mapas, uno por uno

6 La lista de jugadas y el CSV

7 El agente de IA

8 El FINAL del partido: tu semana está lista

9 Los botones de arriba

10 Dudas frecuentes

tokkafutbol.com

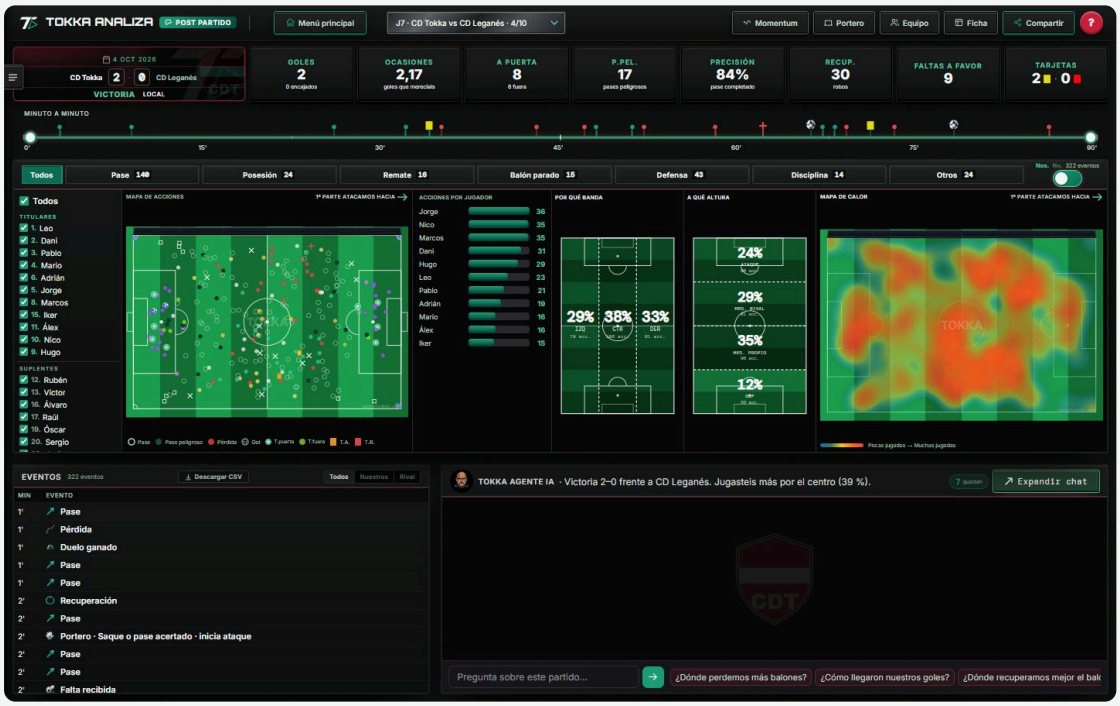
CAPÍTULO 1

Cómo se llega y qué hay en la pantalla

El informe post partido se abre de tres maneras: al terminar de etiquetar un partido (pulsando el final del partido), desde la tarjeta de cualquier partido en el menú principal, y desde el desplegable del centro de la barra de arriba, que te deja **saltar de un partido a otro** sin salir de la pantalla (por ejemplo, **J7 · CD Tokka vs CD Leganés**).

La pantalla cabe entera sin hacer scroll y está ordenada de arriba abajo en cinco franjas. Si la lees en este orden, entiendes el partido en dos minutos:

1. **El marcador y los ocho números** del partido: lo primero que mira cualquiera.
2. **La línea de tiempo**: cada jugada en su minuto, y dos bolas para quedarte con un tramo.
3. **La fila de filtros**: las siete familias de jugadas y el interruptor nuestros / rival.
4. **Los mapas**: jugadores a la izquierda, y después el mapa de acciones, las acciones por jugador, por qué banda, a qué altura y el mapa de calor.
5. **Abajo**: la lista de jugadas marcadas (con su CSV) y el agente de IA.



El informe post partido entero: marcador y números arriba, línea de tiempo, filtros, mapas y, abajo, la lista de jugadas y el agente de IA

> **La regla de oro de esta pantalla:** todo lo que filtras (un tramo de la línea de tiempo, una familia de jugadas, unos jugadores) se aplica a la vez a los números de arriba, a los mapas y a la lista. Así contestas preguntas como "¿qué hicimos en los últimos quince minutos?" sin cambiar de pantalla.

CAPÍTULO 2

El marcador y los ocho números

A la izquierda, la tarjeta del partido: la fecha, los dos equipos con el resultado, si fue **Victoria**, **Empate** o **Derrota**, y si jugasteis de **Local** o de **Visitante**. A su derecha, ocho teclas con los números que más se usan en un vestuario. Todos salen de lo que etiquetaste, sin que tengas que apuntar nada más:

Goles

Los goles que habéis marcado (cada jugada **Gol** que etiquetaste). Debajo, en pequeño, los **encajados**, que salen de los goles del rival que marcaste en la botonera del rival.

Ocasiones (goles que merecíais)

La tecla **Ocasiones** mide la calidad de las ocasiones que tuvisteis, y debajo lo dice en palabras: **goles que merecíais**. Es la **suma de la probabilidad de gol de cada remate**. Cada remate vale entre 0,01 y 0,85 según dos cosas que se ven desde la banda: **desde dónde** se remató (cuanto más lejos, menos vale, y cada metro cuenta) y **cuánta portería veía** el que remató (desde el centro ve toda la portería; pegado a la línea de fondo, casi nada). Como referencia, un remate centrado a 5 metros vale unos 0,50; desde el punto de penalti, 0,23 por la distancia; a 17 metros, 0,10; y a 25 metros, 0,04. Un penalti, en cambio, vale 0,76, que es lo que se convierte un penalti en el fútbol real.

Cómo leerlo: si sale 2,17 y habéis marcado 2, habéis marcado lo que merecían vuestras ocasiones. Si sale 2,5 y habéis marcado uno, el problema no es crear, es **definir**. Si sale 0,4 y habéis marcado dos, la suerte o un gran remate os ha ayudado.

> Para medir la calidad de una ocasión hay que saber **dónde** fue el remate. Por eso, al etiquetar un tiro, márcalo en su punto del campo: un remate sin punto cuenta el mínimo y os baja este número.

A puerta

El número grande son los **tiros a puerta**; debajo, cuántos se fueron **fuera**. Con los dos ves la puntería del equipo: 8 a puerta y 6 fuera es un equipo que remata mucho y bien encaminado.

P.Pel. (pases peligrosos)

Los pases que crean una ocasión: suma los **pases peligrosos** y los **pases clave** (el último pase antes de un remate). Mide cuánto juego de ataque producís, más allá de si acaba en tiro.

Precisión (pase completado)

El porcentaje de pases que llegan a un compañero: los pases buenos (normales y peligrosos) divididos entre todos los intentos, contando como fallo cada **pérdida** y cada **pase fallado**. Un 84 % significa que de cada 100 balones jugados, 84 llegaron.

Recup. (recuperaciones)

Los balones que habéis ganado, los **robos**: **recuperaciones más interceptaciones** (y las jugadas nuevas de la botonera que cuentan como robo, como una entrada ganada). Es el termómetro de la presión.

Faltas a favor

Las **faltas recibidas**, es decir, las que os han hecho a vosotros (la jugada **Falta rec.** de la botonera). Muchas faltas recibidas suelen querer decir que tenéis el balón y el rival solo os para así.

Tarjetas

Vuestras amarillas y vuestras rojas, cada una con su icono.

CAPÍTULO 3

La línea de tiempo y el recorte por tramo

Debajo de los números, **Minuto a minuto**: una línea del minuto 0 al final, con las jugadas que cambian un partido en su minuto. Los puntos **verdes** son vuestros tiros a puerta y penaltis; los **rojos**, los tiros del rival y los penaltis fallados; el **balón** es un gol (verde el vuestro, rojo el suyo); los rectángulos **amarillos** y **rojos** son tarjetas, y la **cruz** roja, una lesión marcada en partidos antiguos. Pasa el ratón por encima de un punto y te dice qué fue, en qué minuto y quién.

En cada extremo hay una **bola**. Arrástralas para quedarte con un tramo del partido, por ejemplo del minuto 60 al final. En cuanto las sueltas, **toda la pantalla se recalcula** con solo ese tramo: los ocho números, los mapas, las acciones por jugador y la lista de jugadas.

- **Para la charla del descanso del siguiente partido:** recorta los primeros quince minutos y mira cómo salís.
- **Para entender un gol encajado:** recorta los cinco minutos anteriores y mira dónde perdisteis el balón.
- **Para comparar las dos partes:** recorta la primera, apunta los números, y luego la segunda.

> Para volver al partido entero, lleva las dos bolas a los extremos (0 y el final).

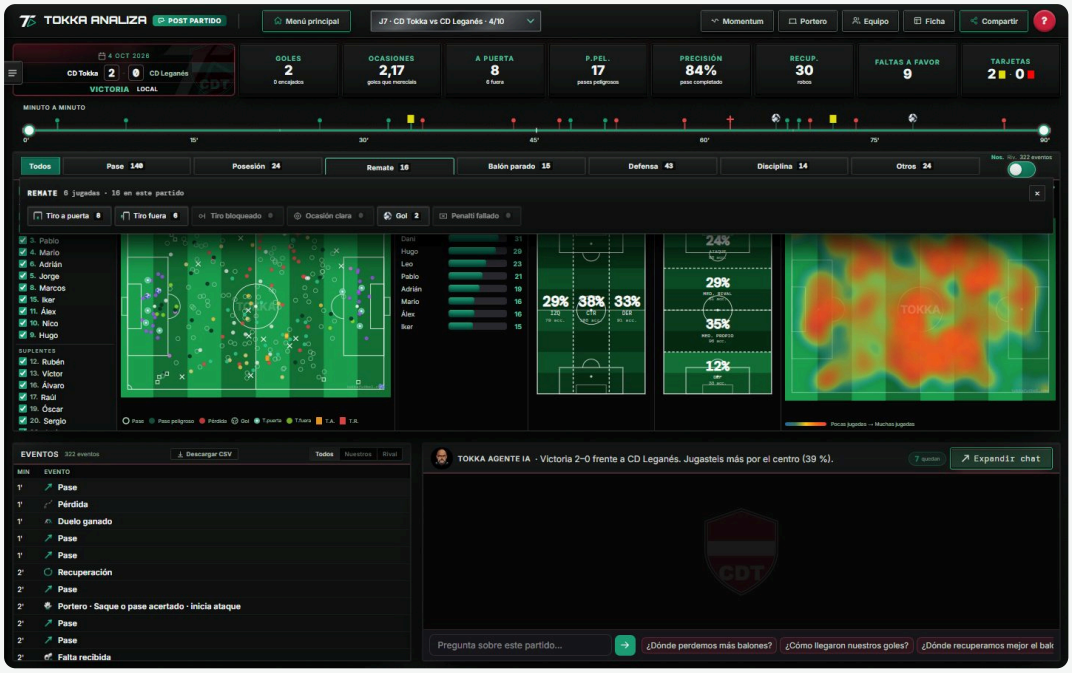
CAPÍTULO 4

Los filtros: por familia, por jugador y nuestros o rival

La fila del medio son los **filtros por familia**. TOKKA agrupa todas las jugadas del catálogo en siete familias, y cada tecla lleva al lado cuántas acciones de esa familia tiene este partido:

- **Pase**: pase, pase progresivo, pase peligroso, pase clave, asistencia, centro, pase largo, cambio de banda, pase al espacio, pared y pase fallado.
- **Posesión**: conducción, regate ganado, regate perdido y pérdida.
- **Remate**: tiro a puerta, tiro fuera, tiro bloqueado, ocasión clara, gol y penalti fallado.
- **Balón parado**: córner, falta recibida, falta peligrosa, penalti recibido, tiro libre y saque de banda.
- **Defensa**: recuperación, interceptación, duelos (en el suelo y aéreos), entradas, uno contra uno, despeje, bloqueo, presión y error defensivo.
- **Disciplina**: falta cometida, tarjetas amarilla y roja, fuera de juego y mano.
- **Otros**: las acciones del portero.

Pulsa una familia y se abre una hoja encima de los mapas con **todas sus jugadas**, cada una con su número en este partido. Las que el partido no tiene salen apagadas con su cero: así ves el catálogo completo y sabes qué podrías etiquetar. Pulsa una o varias jugadas y los mapas y la lista enseñan solo esas. La tecla de la familia se marca con cuántos filtros llevas puestos en ella. La hoja se cierra con la **X**, pulsando fuera o con la tecla Escape, y **Todos** quita todos los filtros.

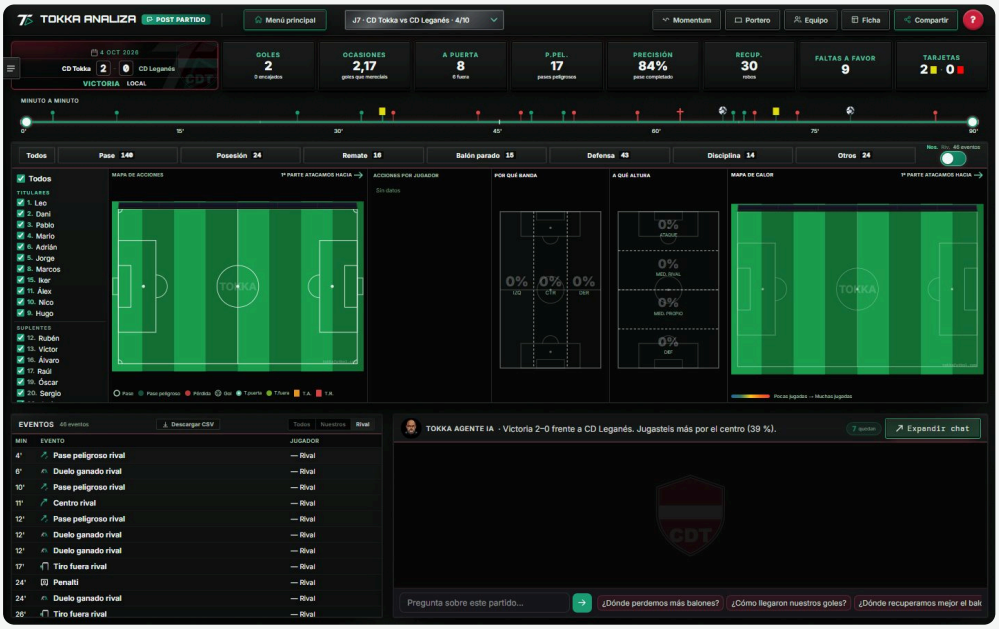


La familia Remate abierta: tiro a puerta 8, tiro fuera 6, gol 2, y las que este partido no tiene, apagadas con su cero

El interruptor Nos. / Riv.

A la derecha de la fila, el interruptor **Nos. / Riv.** cambia la fila de familias a las jugadas **del rival** (las que marcaste en la botonera del rival: sus tiros, sus pases peligrosos, sus centros, sus goles). Es la forma de ver por dónde os hizo daño.

Los jugadores



El interruptor en Riv. y la pestaña Rival de la lista: las 46 jugadas del rival con su minuto (pase peligroso rival, duelo ganado rival, centro rival, tiro fuera rival, penalti)

A la izquierda de los mapas, la lista de **titulares** y **suplentes** con una casilla cada uno. Quita la marca de **Todos** y deja solo los que quieras: los mapas, las acciones por jugador y la lista se quedan con ellos.

> **Los filtros se combinan.** Tramo del minuto 45 al final, familia Remate y solo Hugo: tienes "los tiros de Hugo en la segunda parte", dibujados en el campo y con su lista de minutos.

CAPÍTULO 5

Los mapas, uno por uno

Mapa de acciones

Cada jugada en el punto del campo donde la marcaste, con su símbolo y su color: círculo blanco el pase, verde oscuro el pase peligroso, rojo la pérdida, el balón el gol, azul claro el tiro a puerta, verde el tiro fuera, y los cuadrados amarillo y rojo las tarjetas. La leyenda está debajo del campo. Arriba a la derecha, **1ª parte atacamos hacia** con una flecha: te recuerda hacia qué portería atacabais en la primera parte, porque en la segunda se cambia de campo y TOKKA lo tiene en cuenta en todos los cálculos.

Acciones por jugador

Un ranking con una barra por jugador: quién ha hecho más acciones de lo que estás mirando. Sin filtros, es quién ha participado más en el partido. Con la familia Defensa puesta, es quién ha defendido más. Con Pérdida, quién ha perdido más balones.

Por qué banda

El campo partido en tres carriles a lo largo: **Izq**, **Ctr** y **Der**, con el porcentaje de acciones de cada uno. Si tu idea es atacar por fuera y sale un 38 % por el centro, el dato te lo dice.

A qué altura

El campo partido en cuatro franjas de fondo, de vuestra portería a la del rival: **Def** (vuestro cuarto defensivo), **Med. propio**, **Med. rival** y **Ataque** (el último cuarto). Cada franja con su porcentaje. Es la altura a la que vive vuestro juego: un equipo que presiona arriba tiene mucho en Med. rival y Ataque.

Mapa de calor

Las mismas acciones convertidas en manchas de color: de verde (pocas) a rojo (muchas). Sirve para ver de un vistazo dónde se concentró el juego. Con un jugador solo, es su mapa de calor del partido.

> Los cinco mapas obedecen a los mismos filtros. Con la familia Defensa y el rival activado, el mapa de calor es "dónde nos atacaron"; con Recuperación, "dónde robamos".

CAPÍTULO 6

La lista de jugadas y el CSV

Abajo a la izquierda, la tarjeta **Eventos**: todas las jugadas marcadas, con el total al lado. Es todo el partido en orden: el minuto, el icono y el nombre de cada jugada, con el detalle cuando lo tiene (por ejemplo, **Portero · Saque o pase acertado · inicia ataque**). Las pestañas **Todos**, **Nuestros** y **Rival** filtran la lista, y la lista respeta también el tramo, las familias y los jugadores que hayas elegido.

La tecla **Descargar CSV** te baja exactamente lo que la lista enseña en ese momento, listo para abrir en Excel con doble clic, con estas columnas:

- **Min** y **Parte**: el minuto de partido y si fue en la primera o la segunda.
- **Seg. vídeo**: el segundo del vídeo donde pasó (lo que usa CLIPIQ para enseñarte la jugada).

- **Evento** y **Tipo**: el nombre de la jugada.
- **Jugador** y **Equipo** (nuestro o rival).
- **X** e **Y**: el punto del campo, de 0 a 100.
- Y una última columna, en los remates, con lo que valía la ocasión.

> Con el CSV puedes hacer tus propias cuentas o pasarle los datos a otro miembro del cuerpo técnico. Si la lista está vacía por los filtros, te avisa de que no hay nada que descargar.

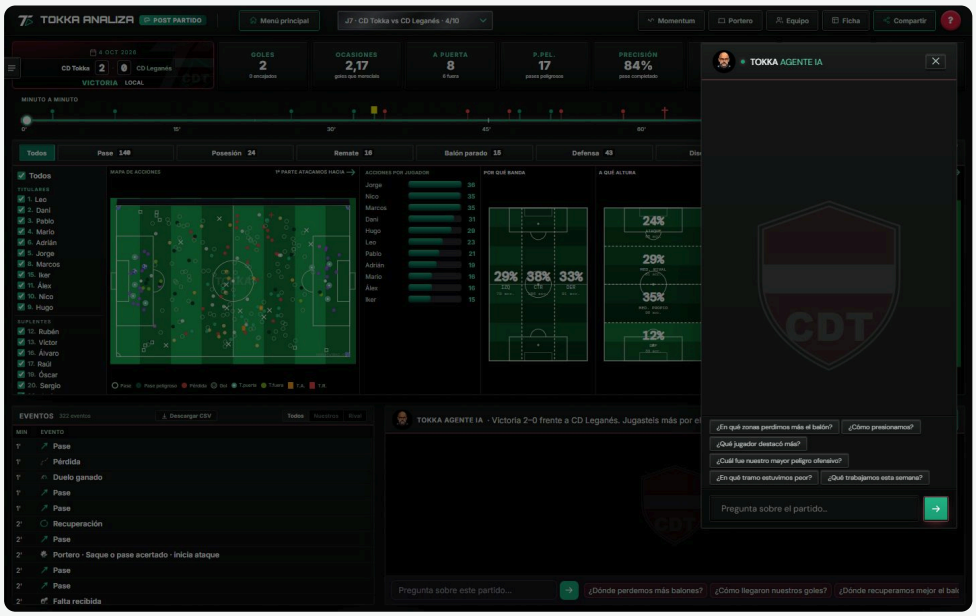
CAPÍTULO 7

El agente de IA

Abajo a la derecha, **TOKKA Agente IA**. En su cabecera ya te deja una primera lectura del partido en una línea (por ejemplo, **Victoria 2-0 frente a CD Leganés. Jugasteis más por el centro (38 %).**). El agente lee el partido entero: todas las jugadas, con su minuto, su jugador y su punto del campo, y también las del rival. Le escribes como hablarías con tu segundo entrenador y te responde con los datos de ese partido.

Cómo se usa

1. Escribe en **Pregunta sobre este partido** y pulsa la flecha, o pulsa una de las **preguntas sugeridas** que hay al lado (¿Dónde perdemos más balones?, ¿Cómo llegaron nuestros goles?, ¿Dónde recuperamos mejor el balón?).
2. Para conversar con calma, pulsa **Expandir chat**: se abre en un panel grande a la derecha, con más preguntas sugeridas (¿En qué zonas perdimos más el balón?, ¿Cómo presionamos?, ¿Qué jugador destacó más?, ¿Cuál fue nuestro mayor peligro ofensivo?, ¿En qué tramo estuvimos peor?, ¿Qué trabajamos esta semana?). Se cierra con la X.
3. Las respuestas se guardan con el partido: si vuelves otro día, la conversación sigue ahí.



El agente de IA expandido, con sus preguntas sugeridas

Cuántas preguntas tienes

Las preguntas se cuentan **por partido**, no por mes: cada partido tiene las suyas. El contador de la cabecera (por ejemplo, **7 quedan**) te dice cuántas te quedan en ese partido.

- En la **prueba**: 3 preguntas por partido (y una sola sobre los partidos de ejemplo).
- En el plan **Entrenador**: 5 por partido.
- En el plan **Analista**: 5 por partido.
- En el plan más alto: 7 por partido.

> **Cómo sacarle más partido:** pregunta cosas concretas y de fútbol. "¿En qué tramo perdimos más balones en nuestro campo y quién los perdió?" da una respuesta útil; "¿qué tal jugamos?" da una respuesta general. Y deja una pregunta para el final: "¿qué dos cosas entrenaría esta semana con estos datos?".

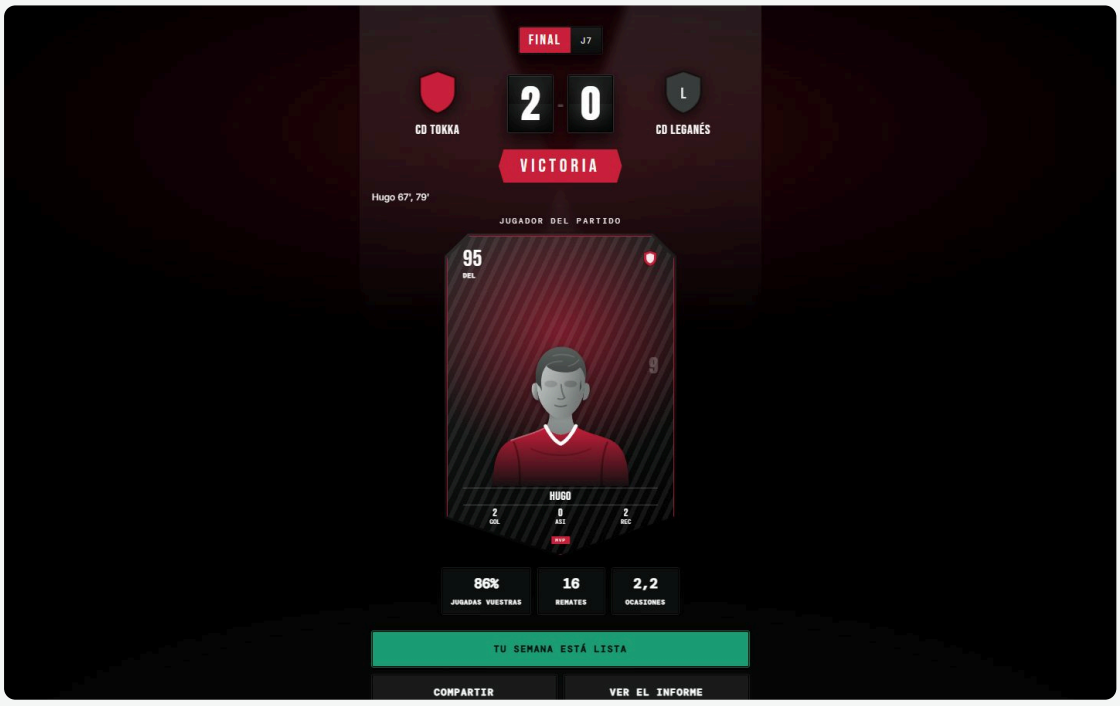
CAPÍTULO 8

El FINAL del partido: tu semana está lista

Cuando terminas de etiquetar un partido y pulsas el final, antes del informe sale una pantalla de **FINAL** a pantalla completa, como la de un partido de televisión: la jornada, los dos escudos con el marcador, **VICTORIA**, **EMPATE** o **DERROTA**, los goleadores con su minuto y la carta del **Jugador del partido**.

El jugador del partido sale de una cuenta de lo que hizo cada uno: goles, asistencias, recuperaciones y el resto de su aportación. Debajo de su carta, tres números del partido: **Jugadas vuestras** (qué porcentaje de todas las acciones del partido fueron vuestras), los **Remates** y las **Ocasiones** (la calidad de vuestras ocasiones, en goles que merecíais).

Abajo, tres teclas:



La pantalla de FINAL: el marcador, VICTORIA, el goleador con sus minutos, la carta del jugador del partido, los tres números de debajo y la tecla Tu semana está lista

- **Tu semana está lista**, la grande que brilla: abre IA 11 con este partido. Te da los tres problemas que merece la pena trabajar, sus jugadas, dos entrenamientos ya dibujados en la pizarra y qué mirar el próximo domingo. Tiene su propia guía.
- **Compartir**: abre el cartel del partido para mandarlo.

- **Ver el informe**: cierra el FINAL y te deja en el informe de esta guía (también se cierra con Escape).

> La pantalla de FINAL solo sale una vez, justo al cerrar el partido. Si vuelves al informe otro día, entras directo. Para volver a la semana de ese partido, entra en IA 11 desde el menú y elígelo arriba a la derecha.

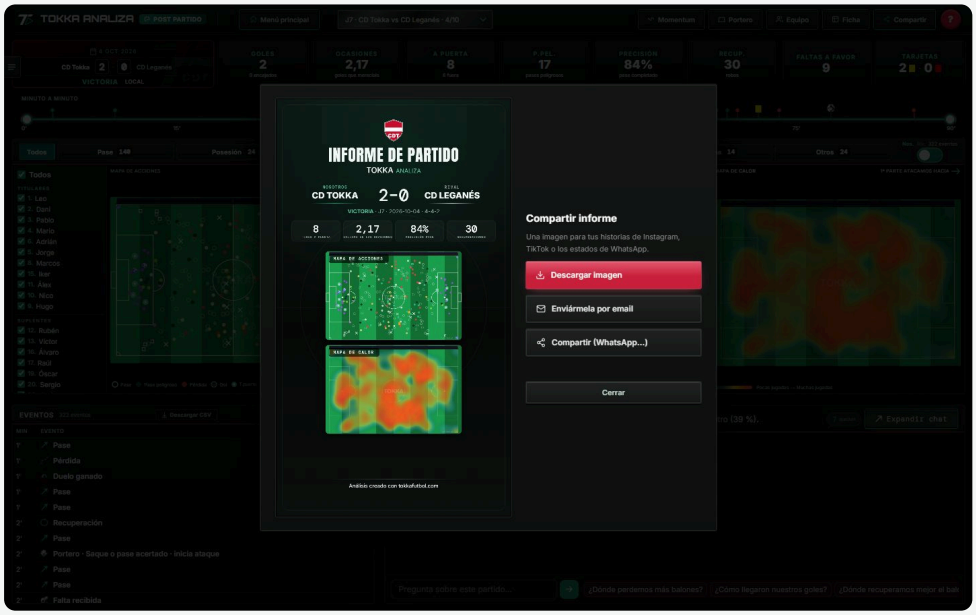
CAPÍTULO 9

Los botones de arriba

En la barra de arriba, a la derecha, cada botón abre otra pantalla de análisis **con este mismo partido**:

- **Momentum**: quién dominó cada tramo del partido, como una ola. Sale siempre.
- **Portero**: el análisis de vuestro portero en este partido. Solo aparece si etiquetaste alguna acción de portero; sin ellas, esa pantalla no tendría nada que enseñar.
- **Equipo**: el análisis de todo el equipo, con su rendimiento por tramos.
- **Ficha**: la hoja de números completa, vuestro equipo frente al rival.
- **Compartir**: un cartel vertical del informe, para tus historias de Instagram, TikTok o los estados de WhatsApp, con el marcador, los cuatro números clave (tiros a puerta, calidad de las ocasiones, precisión de pase y recuperaciones) y los mapas tal como los tengas filtrados. Puedes **Descargar imagen**, **Enviármela por email** o usar **Compartir** para mandarla desde el móvil o el ordenador.

A la izquierda, **Menú principal** te devuelve al inicio, y el botón de las tres rayas del borde abre el menú lateral con todos los módulos.



Compartir informe: el cartel vertical con el marcador, los cuatro números, el mapa de acciones y el mapa de calor, y sus tres opciones

> Como el cartel lleva los mapas tal como los tienes, filtra antes de compartir. Con la familia Remate puesta, el cartel enseña dónde remató tu equipo.

CAPÍTULO 10

Dudas frecuentes

¿Por qué Ocasiones sale tan bajo si hemos tirado mucho? Porque no cuenta tiros, cuenta su calidad. Diez tiros desde 25 metros valen menos que dos desde el área pequeña. Revisa también que marcaste cada tiro en su punto del campo: un tiro sin punto cuenta el mínimo.

¿Los números de arriba incluyen las acciones del rival? No. Los ocho números son de tu equipo, salvo los goles encajados, que salen debajo de los goles. Lo del rival lo ves con el interruptor Nos. / Riv. y con la pestaña Rival de la lista.

¿Por qué la precisión de pase sale con un punto? Porque en ese tramo o con esos filtros no hay ningún pase marcado. TOKKA enseña un punto en vez de un 0 % para no decir que se hizo fatal algo que no se ha medido.

He movido la línea de tiempo y han cambiado todos los números. ¿Es normal? Sí, es justo para eso. Para volver al partido entero, lleva las dos bolas a los extremos.

¿Las preguntas del agente se acumulan de un mes a otro? No hace falta: se cuentan por partido. Cada partido nuevo trae sus preguntas.

¿El agente se inventa cosas? Responde con lo que etiquetaste. Si una jugada no está marcada, no la conoce. Cuanto más completo etiquetes (jugadores, puntos del campo, acciones del rival), mejores respuestas da.

No me sale el botón Portero arriba. ¿Por qué? Porque en este partido no hay ninguna acción de portero etiquetada. Usa la tecla Portero de la botonera al etiquetar y el botón aparecerá.

¿Qué columna del CSV es la fase de juego? El CSV no lleva la fase. Para leer el partido por fases, usa la pantalla Modelo de juego, que tiene su propia guía.

¿El cartel de Compartir lleva datos personales? Lleva los nombres de los equipos, el marcador y los números. Si compartes cosas de jugadores, usa en la plantilla nombre, dorsal o alias, sin apellidos.